بسم الله الرحمن الرحيم

أرجوا لكل من قرأ هذا الكتاب الذي صنعناه بجهد أن يستفيد من المعلومات الذي هو إهداء إلى جميع مبرمجي العاب مبتدئ و متوسط و حتى الخبير

تعلم صنع الألعاب بواسطة برنامج 3D Game Studio

في هذا الدرس تم تعليم كتابة الوامر السكربتات

اولا يجي ان نقوم بتنظيم صفحة العرض و لهذا العمل يجب ان نكتب الامر التالي:

الكود:

```
var video mode = 6 ؛
```

ان هذا الامر هو لتعين دقة الشاشة ٦٤٠*٤٨٠.............

ولكن لماذا نختار ٦ ونحن نستطيع ان نحدد دقة الشاشة التي تعجبنا و يتم هذا العمل بكتابة الاوامر الاتية:

الكود:

320x200 - 1

320x240 – 2

320x400 - 3 (not supported by some graphics adapters)

400x300 - 4 (not supported by some graphics adapters)

512x384 – 5

640x480 - 6 (default mode)

800x600 – 7

1024x768 E – 8

1280x960 P – 9

1400x1050 P – 10

1600x1200 P – 11

في حالة الاستفادة من هذة الاوامر يجب ان نحول بتات الشاشة الى ١٦

ملاحظة:نستطيع ان نغيرها حسب ما نريد ولكن من الافضل ان تبقى١٦ نحن نستطيع ان نختار غير ال١٦ ولكن فقط سنستعمل ٣٢ البتات!!___

الكود:

```
var video depth = 16
```

الكاتالوج التي نستطيع ان نضعها مع التوضيح:

الكود:

```
(Bit Farbetiefe (65536 Farben 16 - 16

Bit Farbtiefe P /16,7 Millionen Farben 32 - 32
```

سوال الكثيرين:ما الذي يحدث عند فتح صفحة العبة ---ج/يمكن القول مثلا المرحلة التي في العملLevel Editor صنعناها واسم المرحلة

التي صنعتها Level 1 ولكي تاتي المرحلة في اول العبة نكتب الاوامر التالية:

الكود الذي نستخدمة:

```
} () function main
 ؛('level load('level1.wmb
{
```

ملاحظة :يجب ان نكون دقيقين في كتابة السكربتات

الكود:

```
level1.wmb
```

و ليس

level.wmpدققوا في ما قلتة لكم-=-=-=-=-=

طريقة تعريف المتغير:

الكود:

```
؛ var Name = Integer
```

او

؛ var name

بدل ال...

Name

اسم المتغير...

Integer

مقدار التغير..

طريقة تعريفfunction او ذلك التابع

الكود:

} () function Name

الاوامر

{

اسم التابع

Name

طريقة تعريف الاكشن:

الكود:

} action Name

الاوامر

: name{

اسم الاكشن

س/ما هو المتغير؟

ج/امتغير يمكن ان يكون عددا او فرعا الذي بطول البرنامجتتغير ترتيب عدده=-=-=-==

وذا يعني اننا نستطيعع ان نعطي عددا و ان نغير العدد الذي فيه =-=-=ستفهمونذلك لاحقا

س/ما هو الكشن؟

ج/يعني كتابتة البرنامج للشئ الذي نفله فيLEVEL EDITORلكتابت اسم الاكشن يجب ان ان نكتب اسم شئ الذي هو في ذهننا على LEVEL EDITOR

لتعين اسم شئ في level editor يجب ان نضغط على الكليك الايمن و نختارPropertiesثم نذهب الىBehaviour ونضغطه تم نذهب في قسم الاكشن لنضع لشيء ما اسم=-=-=-=

ملاحظة: اذا لم يكن اسم الاكشنLevel editor ستظهر لنا رسالة خطأ=-=-=-=-=-=-=-=

س/ما هو التابع؟

ج/ التابع هو احد العوامل السرية الذي قسم منه قام البرنامج بتعريفه

مثل التابع:

Main

اما النوع الاخر فيتم تعلمه من دروس لبرامج الثلاثية الابعاد=-=-=-=-=

و الان نهيأ انفسنا لكتابة البرامج للاكشن =-=-=

لهذا العمل يجب ان ننتبه الولا يجب ان نكتب اسم الاكشن و يجب ان يكون في الاكشن نقطة صغيرة مع مشخصات ذلك البرنامج و نكتبه

على سبيل المتال اسم الاكشن هو محمد علي المحمدي:

الكود

```
mohammad ali al mohammady.x=25 ؛
```

ان هذا الامر يقول للبرنامجضع الكائن محمد علي المحمدي في مختصات ٢٥رافعx

الان لكي لانقرأ اسم الاكشن نغيرة و نستفيد من حسنةMYالانMY تاتي مكان الاسم نكتب الامر

الكود:

```
My.x = 25 ؛
```

بعض خصوصياتMY

الكود:

My.pan   دوران حول نفسة

My.tilt   دولان للاعلى و الاسفل

My.roll دوران لليمين و اليسار

My.flare لجعل شئ ما لماعا او براقا

My.x السيطرة علىالمحور x

My.y السيطرة علىالمحور Y

my.z السيطرة علىالمحور Zو ...

اصدار الامر While

نستطيع ان نصنع حاقة التكرار باصدار الاوامر الية

طريقة تعريف حلقة التكرار او الاعاده

الكود:

```
} (* ) While
```

الاوامر

```
{
```

نضع بدل النجمة احد الاشياء او الشروط التي نريدها=-=-=-=-=-=-=

اذا اردنا ان لا تنتهي الحاقة نكتب الامر

الكود:

```
}action Mohammad ali
} (while(1
My.pan +=1
```

ملاحظة مهمةمهمةمهمةمهمةمهمةمهمةمهمة::=-=-=-=-=-=-=-=-=-=

My.pan +=1 ؛

ان هذا الامر يقول للبرنامج بكل دفعة بمقدارXاضف

في الدرس السابق نسيت ان اشرح درسا مهما

الكود:

```
}action Mohammad ali
} (while(1
؛ (Wait(1
؛ My.pan +=1
{
```

}نلاحظ ان في حلقةWhileقمت بوضع الامرWaitوفي داخل القوس وضعت العدد١

لماذا؟وما هو هذا الامر؟

لاننا اذا لم نضع هذا الامر سنرى اخر الحلقة فقط و بوضع هذا الامر سنرى التغيرات التي ستعرض

نستفيد من الامرWaitفي حلقة Whileو هو امر ضروري

جمل الشرطية

لتعريف احد الشروط لايجاد الامر نكتب

الكود:

```
} (*) If
الاوامر
{
```

نضع بدل النجمة احد الشروط

فسي المثال التحتي اذا قلنا ان المتغيرUوصلت قيمتها الى٢٠ شكل الكائن محمد علي يبدأ بالدوران حول نفسة

الكود:

```
} (
؛ (wait(1
} (if ( U ==20
؛ mohsen.pan +=1
{
```

}دققوا في الكود اعلاه باننا في اول جملة شرطيةنستخدمWhile

لانه اذا قمنا بوضع هذا الامر فاننا نقول للبرنامج كلما تصل قيمةUالى قيمة ٢٠ان يعمل و في غير هذا الاجراءلن نستفيد من الامرWhile

و برنامجنا لن يتم ابدا

في الماضي قمت بتعليمكم عن كيفية الاستفاده من الامرIFو اضطررت ان اضع هذه النقاط جانبا

رأيتم في المثال بانني وضعت الاوامر الاتية:

الكود:

} (if (U == 25

}=يعني المساوي

!=يعني غير مساوي او غير متكافئ

&&يعني و او مع

اذا اردنا ان نقول للبرنامج قم باجراء احد شروطنا و هذا الاجراء لم يتم نكتب الامر التالي:

الكود:

} (*) If

الاوامر التي لم تتم و نريدها ان تنفذ

}else{

الاوامر الخاطئة التي تريدها ان تنفذ

}و يجب ان نضع امرنا بدل النجمة فقط

لنفهم اي مفتاح ضغط نستفيد من الامر التالي

الكود:

} (while) 1

؛ (wait) 1

} (if key_any == on)

الاوامر:

{

اذا اردنا ان نقول ان المفتاحMضغط و ان يتم الاجراء يجب ان نكتب الامر التالي:

الكود:

} (While (1

؛(Wait)1

}(if)key_m == on

الاوامر:

{

رايتم انني وضعت لكل امر في البداية قمت بتعريفWhile + Waitو اذا لم نقم بالتعريف فان هذه الاوامر تتم مرة واحدة فقط

الان مطابقة الامر نستطيع ان نضع بدل M مفاتيح اخرى لمفاتيح التي تختص بالاتجاهات نضعاوامر الاتية:

مفتاح الايسر:Key_cud

مفتاح الايمن:key_cuu

مفتاح الاعلى:Key_cur

مفتاحالاسفل:key_cul

في بعض الاحيان يريد المستخدم ان يرمي طلقة من مسدس او يصنع نظاما او لغزا اذا اردن ان نفعل ذلك يجب ان نتبع الامور التالية:

لصنع الاشياء في طول العبة وفي حينها او وسطها يجب ان نكتب الامر Ent_create

كود الPHP

```
Ent_create(*،#،%) ؛
```

* :

يجب ان تقوموا بتبد يل العلامة و وضع عنوان الشئ بالفورم Mdl و خزنه في مجلد الخاص بالعبة

ولهذا العمل يجب ان تقوموا بتعريف الفرع

نفرض ان الفايل MDLالذي لديكم اسمه محمد علي و اسم الذي تريد وضعه للفرع هو محمد على

الكود PHP

```
String Mohammad ali = <Mohammad ali.mdl
>؛
```

الان انتم بتعريف هذا الفرعبدل ال* يجب فقط بالفرع الذي عرفتموه و نحن في هذا المكان عرفنا محمد علي

#

:

بدل هذا العلامة يجب القيام بتعريف مكان صنع الشئ الذي صنعتموه__لهذا نستفيد من الامر التالي:

الكودPHP

```
(Vector)x,y,z ؛
```

لاعطائه كمية او مقدار _ نستطيع ان نستفيد من الامر اعلاه لكل شئ نريده

% :

في هذا القسم يجب وضع اسم التابع المسيطر او المتحكم الذي صنعتموه

اذا لم يكن لديكم تابع استفيدوا من الامر التالي بدل ال%

الكودPHP

Null

مثال:

الكودPHP

؛(Ent_create(Mohsen,vector(20,50,70),Null

لا حاجه الى التو ضيح قمت بتدريسة سابقا

حركة الاجسام:

لجعل الاجسام تتحرك توجد حالتان

١-تريدون ان تختفي الاجسام عن نظرنا في لحظة

٢-تريدون في كل لحظة ان تضاف الى موقعية الاجسام

لتعريف الحركات:

الكودPHP

؛($،*)ent_move

: *

يشعل خطة الاختيار الثاني

للتعريف يجب ان نستفيد من الامرVector (x,y,z) ؛

: %

يشعل خطة الاختيار الاول:

للتعريف يجب ان نستفيد من الامر:Vector (x,y,z) ؛

ملاحظه:

اذا قمتم بتعريف الاختيار*فقوموا بكتابة الامر لل% الذي تجدوه في الاسفل

الكودPHP

Null vector

و بالعكس

اذا كانت اكواد الvb مضيئة تكون الكائنات مضيئةو عاملة

الكود[IMG]يكون مضيئا و عامله ايضا

اما اكواد الHTML تكون مظلمة و غير عاملة

تمت إعداد و تصميم من قبل محمد علي لإصدار الاكسيرGame